

HEUCHEL & MEUCHEL

Doel van het spel

De speelkaarten moeten van hun startveld naar hun doelveld bewogen worden. Op het einde van het spel bepalen de rangnummers op de kaarten die op hun doelveld aangekomen zijn, de winnaar.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord
- ⇒ 36 kaartjes met spelfiguren waarvan telkens 6 uit één van de 6 bevolkingslagen (vorst, bisschop, patriciër, kwakzalver, muzikant en vuurspuwer).
- ⇒ Hoe hoger de maatschappelijke positie van de spelfiguur, des te hoger ligt het startveld (onderste 6 vakken) en ook het doelveld (bovenste 6 vakken). Elke speler bezit één verticale rij van velden waarover hij zijn kaartjes beweegt.
- ⇒ Binnen één bevolkingslaag geven de nummers 1 tot 6 de rangorde aan binnen deze bevolkingslaag. bv. muzikant 6 is hoger in rang dan muzikant 5, maar lager dan kwakzalver 1.

Spelverloop

- ⇒ Elke speler kiest één kolom op het spelbord. Uit de 36 kaartjes die blind gemengd werden op de tafel, kiest elke speler er zich 6 uit. Deze legt hij onderaan op het spelbord open op het startveld met hetzelfde basispatroon. Hebt U meer dan één kaartje van dezelfde bevolkingslaag, dan beslist U zelf welk kaartje bovenop het stapeltje gelegd wordt. De andere spelers dienen niet te weten welke rangorde in dit stapeltje verborgen blijft. De volgorde in deze stapel mag in de loop van het spel niet meer veranderd worden. Zodra elke speler zijn 6 kaartjes heeft afgelegd, begint het spel.
- ⇒ Als U aan beurt bent, tracht U één kaartje of één kaartenstapeltje dichter bij het doel te brengen. U gaat dan naar het eerstvolgende vrije veld of U springt over meerdere aaneensluitende bezette velden totop het volgende lege veld. De basiskleur van dit veld heeft geen belang. Is het onmiddellijk daarboven liggende veld eveneens bezet, dan kan U nogmaals verder springen totop het volgende lege veld. Een kaartje mag alleen maar naar boven toe bewogen worden, nooit naar beneden, opzij of diagonaal. Licht er op het startveld een kaartenstapel, dan beslist U of U de ganse stapel, dan wel een deel daarvan verzet. De rangorde van de kaartjes in deze stapel mag niet meer veranderd worden. Belangrijk : elke speler moet een zet doen, niets doen is verboden.
- ⇒ **huichelen en sluipmoorden** : Liggen er op het einde van uw zet kaartjes of kaartenstapels van een lagere waarde (lagere bevolkingslaag of lagere rangorde) op gelijke hoogte (horizontaal), dan kan (geen verplichting) U deze oprapen en onder uw kaart of stapel leggen. Bij het opnemen van een stapel, kan je de ganse stapel nemen of een deel daarvan - op voorhand bekijken van de stapel is niet toegelaten.
Als U andere kaarten hebt opgenomen, mag U nogmaals spelen met hetzelfde kaartje of stapel, of met een ander(e). Raapt U tijdens uw tweede beurt opnieuw een kaartje of stapel op, dan bent U opnieuw aan de beurt. Dit kan zo lang doorgaan als U wenst.
- ⇒ **Einde van het spel** : De weg van het startveld naar het doelveld is onafhankelijk van de bevolkingslaag 7 velden lang. Een spelfiguur mag niet voorbij zijn doelveld bewogen worden. Uitzondering : als een kaartje in een stapel zit, kan het wel voorbij zijn eigen doelveld bewogen worden aangezien het dan beschermd wordt door een figuur uit een hogere bevolkingslaag.
Kaarten of stapels die hun doelveld bereikt hebben, worden omgedraaid. Ze zijn dan veilig en kunnen niet meer door andere spelers overgenomen worden. Een doelveld waarop omgedraaide kaartjes liggen is voor kaartjes of stapels met hetzelfde doel vrij, voor ranghogere kaartjes is het bezet.
Wordt slechts een deel van een stapel overgenomen en blijkt dat de bovenste kaart van de reststapel voorbij zijn doelveld is gebracht, dan vervalt de ganse reststapel. De stapel wordt van het spelbord genomen en gelden voor de eigenaar als verliespunten.

Einde van het spel

Zodra nog slechts één speler kan spelen omdat de andere spelers al hun kaartjes op het doelveld hebben, stopt het spel en wordt er afgeteld. De waarde van elke kaart die zijn/haar doelveld heeft bereikt, of in een stapel er voorbij is bewogen, tellen als pluspunten. De waarde van de kaarten die hun doelveld niet bereikt hebben, of als reststapel uit het spel werden genomen (zie boven), tellen als minpunten. Diegene met het hoogste aantal punten is de winnaar.

Variant

Diegene die aan beurt is, gooit met een dobbelsteen. Het aantal ogen moet uitgezet worden. Hierbij gelden bezette velden als één punt. Kan men het aantal ogen niet uitzetten, dan verliest de speler zijn beurt en moet hij één eigen kaartje naar keuze (maar niet kaartjes die hun doelveld reeds bereikt hebben) van het spelbord verwijderen. Dit geldt dan als minpunt. Kiest de speler een kaartje uit de bovenste helft van het spelbord, dan moet nagegaan worden of het kaartje dat tevoorschijn is gekomen, zijn doelveld niet voorbijgegaan is. Is dit het geval, dan moet dit kaartje verwijderd worden en geldt het als minpunt.

Dit gaat zo verder tot er een kaartje tevoorschijn komt dat of op zijn doelveld is terechtgekomen, of tot een nog hogere bevolgingsklasse behoort.

Elke speler speelt tot hij al zijn kaartjes op hun doelveld heeft of geen kaartjes meer heeft. Dit houdt in dat de laatste speler misschien nog een paar keren moet spelen, terwijl de anderen reeds klaar zijn.